

# 生涯スポーツにおける 情報メディアのニーズ調査

金 田 啓 稔

## は じ め に

情報メディアは近年めざましく発達・発展している。情報メディアの技術革新は、生涯スポーツ、競技スポーツに関わらずスポーツに対して多大な影響を及ぼしている。スポーツに対する意識、動機だけでなく、スポーツ指導法やスポーツ組織に対してもより有効な方法が考えられている。

近年注目を浴びている情報メディアは、インターネットに代表される双方向メディアである。双方向メディアの発展にともない、双方向メディアの特長を生かした活用方法が今後模索されていくであろう。

そこで本研究においては、双方向メディアの特長を生かしたネットワークを用いたコーチングモデルの作成を試み、さらに情報メディアを使う側の現状について調査を行う。

## I. 情報メディアとスポーツ

### 1. 情報メディア

情報メディアが発展するとともにスポーツにおいてはスポーツの普及、指導技術、一般の人々とのスポーツとの関わりなどに関して大きな変化を遂げている。情報メディアの発展は、4期に分けられる。第1期は、1850年代からの印刷物、ラジオ、テレビが中心であった。これらは、出版社や放送局といった情報技術を持つ場所が中心となり情報を発信するものであった。

第2期は、1960年から1985年にかけてカセットレコーダーやビデオ、FAXなど

のコンピューター技術を使わない機器の出現である。発信された情報を受け取り、記録することが可能となったのである。つまり記録メディアの発達である。

第3期は1985年から1995年のコンピュータおよびネットワークの時期である。E-mail (Electric Mail) や電子掲示板 (BBS: Bulletin Board System) の活用が可能となり、文字による意見交換が可能となった。このことにより、今まで受信するのみであった情報が同じ媒体で時間を共有しながら発信できるようになったのである。

そして第4期は、マルチメディア時代といわれている。双方向CATVや家庭用パソコンに代表されるように、文字のみでなく映像や音など様々な情報を発信・受信できるようになるといわれている。

情報メディアは、一方向にしか情報を発信できない一方向メディア (One-way media) と、送信・受信の双方向に情報を扱うことができる双方向メディア (Two-way media) に分けられる。第3期からは双方向メディアを用いた情報交換が注目を浴びてきた。いわば現在は単一方向メディアから双方向メディアへ展開されている時期なのである。

双方向メディアの特徴は、学習者側から見た場合、TVやラジオ、出版物などのように情報を受け取るだけのものではなく、学習者側からの情報発信が可能となる。つまり、今まで面接 (face to face) でのみ可能であったディスカッションや共同創作活動が可能となるのである。さらに文字のみであった情報が画像や音声も加えられることにより、スポーツに対する利用方法が広がったといえる。

## 2. スポーツにおける情報メディアの活用

情報メディアはスポーツに対して大きな影響力を持っている。テレビが伝えた最初のスポーツシーンは1950年代後半の栃錦対若の花の相撲であり、力道山に代表されるプロレスリングであった。また、プロ野球放送、1964年の東京オリンピックなど「観るスポーツ」が大衆的・日常的に実現した<sup>1)</sup>といわれている。

また、生涯スポーツが提唱されたことにより、今まで「プレイするスポーツ」がスポーツ参加であるとされていたものが、間接的スポーツ参与「観るスポーツ」として認知され始めた。1990年代のサッカーブームにはメディアの力が大きく働いたということは周知の事実である。サッカー競技人口が増え、子ども達の「将来の夢」のなかにプロサッカー選手があげられるようになったのである。サポーターという言葉が

---

1) 佐藤寿美 「スポーツとテレビの半世紀」『体育の科学』, 1997, Vol. 47, No. 4, pp. 252-256

知られるようになり、観衆を含めたゲームの運営が意識されるようになったのである。近年では、各試合の結果のみならず、選手の生い立ちやトレーニング方法、選手の身体的特徴など数多くの情報が提供されている。

また、スポーツ観戦にはテレビでの観戦と実際のフィールドに出向いての観戦がある。近年のTV中継技術の進歩は、テレビ観戦においても、様々な角度からの映像やスローモーションなどによって、茶の間に居ながらにして、スタジアムの観客よりも近い視点で、臨場感あふれる映像をもたらし、試合地の天候に関係のない快適な条件下での観戦を可能にした<sup>2)</sup>。双方向メディアの出現は、選手の特徴、チーム状況など視聴者が欲しいと感じる情報を即時に提供できるものとなると予想される。スタジアムでの観戦の臨場感、観衆とフィールドの一体感といったおもしろさは異なるスポーツ観戦の楽しさを提供することとなると予測される。

スポーツ技術の獲得においても情報メディアは、視聴覚的メディアの利用や、リラクゼーションスキルなどの科学的トレーニングやマネジメント、あるいは活動報告など様々な活用がなされている。

スポーツ学習の映像の効果として、1950年にはホーバンとオーマー（Hoban, C. F. & Ormar, E. B.）が走り高跳びの指導でロールオーバーのフィルムを見せた方が無駄な試行錯誤が少なかったとしている<sup>3)</sup>。

記録メディアの発達にともない、VTRなどの情報メディアがスポーツの学習手段として用いられるようになった。例えば、VTRの活用では1970年にはデバシー（Debacy D.）がゴルフスウィングの練習にVTRを使用し自己評価の正確さをより向上させた<sup>4)</sup>と報告している。これは、言葉で表現が困難である動作に対して情報メディアを用いることにより効果的な情報伝達ができることを示唆している。学習者と指導者との間には主に言語を介した情報交換がなされている。しかし、学習者側の動作そのものを伝える場合には、動作を言語に変換し伝えるよりも、動作を映像として伝えた方がより明確に情報を伝達できることは明らかである。

先述の第1期、第2期における情報メディアのスポーツへの効果は、①スポーツへの興味の拡大、②学習や指導の効率化を可能にしたといえる。視聴覚メディアを使用

2) 佐藤健生 「スポーツ観戦の魅力—視覚の快楽を超えて」『体育の科学』, 1999, Vol. 49, No. 4, pp. 274-278

3) Hoban, C. F. and Ormar, E. B.: "Instructional Film Research." 1950

4) Debacy, D.: "Effect of Viewing Video Tapes of a Sport Skill Performed by Self and Others on Self-assessment." Res. Quart., 41. 27, 1970

する問題点として①教材作成あるいは機器準備に相当時間がかかる, ②使用しただけに終わりがちである, ③機器設備の維持に経費がかかるといった問題点があげられていた<sup>5)</sup>が, 近年の視聴覚機器の発展にともない, 安価で使いやすいものが多く出回るようになり, それらの問題点は解消されている。

コンピュータの発達にともない, 今まで実験レベルでしか用いられなかった乳酸値測定<sup>6)</sup>や動作解析<sup>7)</sup>, バイオフィードバックリラクセーション<sup>8)</sup>等がトレーニングに役立てられるようになってきている。

また, インターネット上では, 選手個人やクラブ, 協会がホームページを開設しそれぞれの活動について報告している。京都バスケットボール協会もホームページを開設している団体の一つである。2000年8月に行った京都バスケットボール協会理事長に対する聞き取り調査では, ホームページ開設の目的についての質問に対して, ①バスケットボールの普及・発展, ②連盟・チーム間との的確な情報交換, ③バスケットボール界の活動広報を目的としているという回答を得た。広報活動が主流となっているインターネットのホームページ開設で情報交換が主眼におかれていることは注目すべき点である。双方向メディアとしての機能を十分に活用し得る可能性を秘めている。

その他にインターネット上では, 試合の申し込みや, 施設利用申請, スポーツ障害に対する予防策の情報など多方面にわたる情報が提供されている。また, スポーツ新聞にみられるような各プロスポーツに対する批評なども多く掲載されている。

### 3. 双方向情報メディアとスポーツ

一方向メディアのスポーツに対する効果は, 先述したように, ①スポーツへの興味の拡大, ②学習や指導の効率化を可能にしてきた。しかしながら, 双方向メディアに対する利用方法は未だ検討の余地が残されている。

双方向メディアの大きな特徴はネットワークにあるといえる。そのネットワークの

5) 松田岩男 「体育心理学」『現代保健体育学大系』4, 大修館書店, 1979, pp. 267-268

6) 結城匡啓 「日本が抱える科学的サポートによる競技力向上の課題——スピードスケートへのサポート活動の経験から——」『日本体育学会第50回大会号』, 1999, p. 110

7) 結城匡啓 「長野オリンピックのメダル獲得に向けたバイオメカニクスのサポート活動——日本スピードスケートチームのスラップスケート対策——」『日本体育学会第49回大会号』, 1998, p. 99

8) レイナー・マートン (Rainer Martens) 著, 猪俣公宏訳『メンタル・トレーニング』, 大修館書店, 1997, pp. 144-145

利点は、①距離の克服、②データの共有、③省力化、④処理時間の短縮、⑤情報の収集や宣伝があげられる<sup>9)</sup>。

「情報の収集や宣伝」に関しては、選手個人やクラブ、協会がホームページを開設し、また科学的な情報も提供されている。「処理時間の短縮」「省力化」に関しても科学的トレーニングを可能にしてきた。しかしながら、「距離の克服」、「データの共有」に関しては、より有効な利用方法があると思われる。

例えば、現在の高校までのクラブチームでは、ほとんどが数人の指導者により指導が行われている。特に、学校クラブ活動では学校の教諭が指導を行うことが多く、選手はコーチを選ぶことはできず、また適切な指導を受けられないケースも数多く見られる。また、私的スポーツ機関においての生涯スポーツへの取り組み以外では、生涯スポーツに関わる人はコーチングを受けることはほとんどない。身近にコーチングスキルを持つ人がいないために、ほとんどの人が自分自身の考えによって生涯スポーツと取り組まなければならないのである。高齢者や一般成人に対する健康スポーツの取り組みは個人差を無視した情報・知識により行われる可能性が非常に高い。その理由として、一方向メディアから流れ出る情報は個人差よりも全体を重視した情報が非常に多いからである。それらはまた、スポーツ障害を発生させる一要因となり得るのである。また、スポーツ障害の発生は生涯スポーツとして取り組みたい種目が継続して行えない原因となり得るのである。これら指導者の不足や資質に関する問題は、日本体育協会などが問題視し、解決に向けた一手段として資格制度を設けている。しかし、日本におけるスポーツ指導員の社会的認知度や評価が低く、また個人での契約は高価であるために、生涯スポーツの場ではあまり有効に機能していないように思われる。

スポーツ指導者を効率よく機能させるためには双方向メディア、ネットワークが有効ではないだろうか。図1はコーチングネットワークについて説明したものである。

- ①生涯スポーツに取り組む人たちのネットワーク形成を進める。
- ②スポーツ指導員、栄養指導員、スポーツドクター、セラピストがスポーツ指導サポートチームを形成する。
- ③生涯スポーツに取り組む人たち、あるいはクラブチームとサポートチームとのネットワーク形成を行う。
- ④サポートチーム間の連携を行う。

---

9) 飛田豊隆, 池田一夫, 若山芳三郎『情報ネットワークとインターネット』, 日本理工出版会, 1997

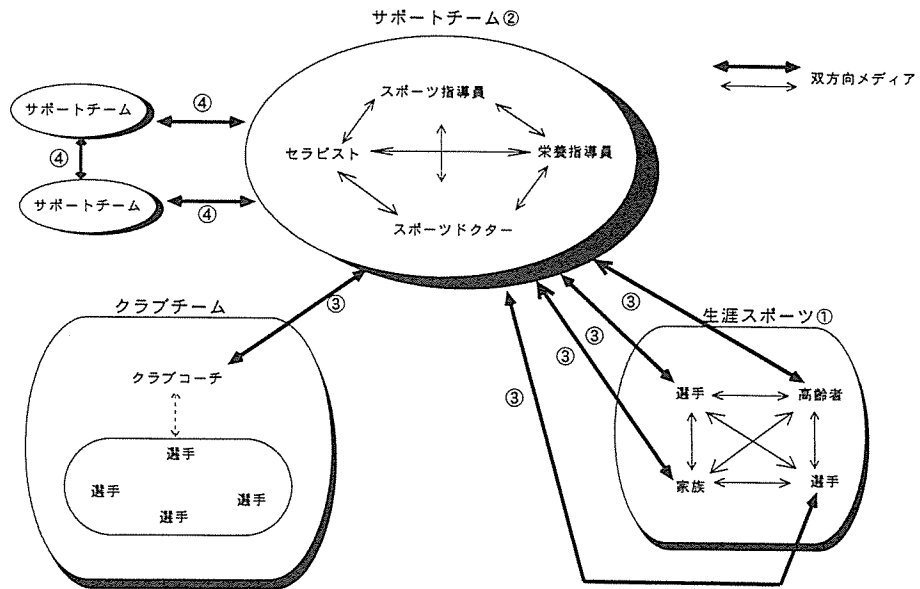


図1 コーチングネットワーク

このモデルの利点は次のようにあげられる。

- ①双方向メディアを用いることにより各選手のデータをサポートチーム内で共有する事が可能となる。
- ②選手あるいはクラブチームからサポートチームへ意見をきくことができ、逆にサポートチームから様々な情報を提供することが可能となる。
- ③ネットワークは「距離の克服」を可能にすることからサポートチームを選手あるいはクラブチームが選択することが可能となる。
- ④交通費、人件費の削減により安価な契約、個人での契約が可能となる。
- ⑤サポートチームの多様な構成により、多角的な見地からの助言が可能となり、個人差を重視したスポーツ知識・技術の伝達が可能となる。

しかし、問題点も考えられる。面接でのみ得られる多様な個人の情報、例えば体調、意欲、動作イメージの理解度などが得にくくなることがあげられる。今後それらを解決する方略を検討しなければならない。

## II. 情報メディアのニーズ調査

高度情報化社会に移行しつつある現在、情報に関するテクノロジーの開発、推進が

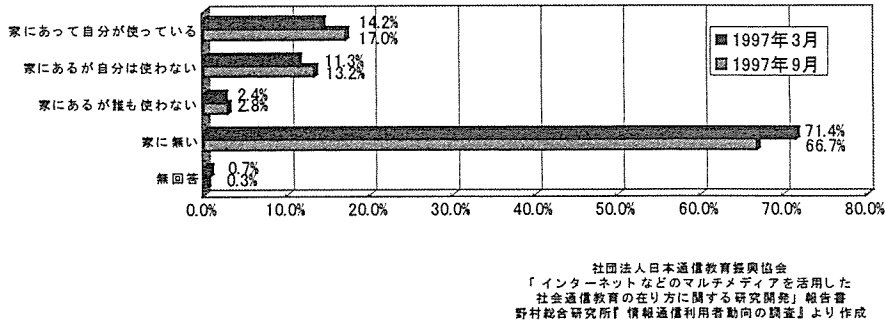


図2 家庭におけるパソコンの有無と利用者

めざましく行われている。学校教育においても情報教育が平成元年3月に公示された学習指導要領に記載されているように、「技術・家庭」の中に新しい領域として「情報基礎」がスタートした。近年ではITという言葉が先行し、情報技術の普及により力が注がれている。Windows 95・98の発売により、パソコンの一般家庭への普及は進んだといえる。図2に見られるように1997年の「家庭におけるパソコンの有無と利用者」においては、パソコンが家にない者が66.7%であった。1997年の3月と比較すると6ヶ月で7%パソコンが家にない者は減少している。

しかし、使用率を見てみると、買ったものの使わないというケースも増えている(図2参照)。情報テクノロジーはここ数年で格段に進歩しているが、実際に使う側、ユーザー側の状況はつかめていないように思われる。その背景には、ユーザー側のニーズにより情報テクノロジーが発展していくのではなく、逆に情報テクノロジーが発展することによってユーザー側が大きな動きを見せていることがあげられる。

生涯スポーツの場面においても、例外ではなく、情報テクノロジーの発展が、①スポーツへの興味の拡大、②学習や指導の効率化を可能にしたといえる。しかし、双方向メディアの利用方法については、今後、検討が求められるであろう。

そこで本調査では、生涯スポーツに取り組む者がどのような情報メディアを用いて情報を収集あるいは活用したいと考えているのかという情報メディア活用のニーズを調査することを目的とした。それにより、双方向メディアの有効な活用が可能であるかを検討したい。

#### 〈調査期間および調査対象〉

調査は2000年8月に集合調査法によって行った。

調査対象は、佛教大学通信学部の教員養成過程を受講している男性 65 名、女性 131 名の合計 196 名であった。平均年齢は男性 27.34 歳、女性 24.88 歳であり、全体では 25.69 歳であった（表 1-1 参照）。対象者は、年齢が 20 歳から 51 歳までと高齢者は含まれず、ほとんどが職業を持つ成人である。対象者すべてが小学校教員免許の取得を目指している。そのため、一般の成人よりも生涯スポーツに対する意識が非常に高いと予測される。

職業に関しては表 1-2 に見られるように、教員が 76 名と最も多く、次いでフリーターの 58 名であった。

居住地は表 1-3 ①の通り、北海道から九州までの 35 県であった。また、市街地に住む者が 42.9% と最も多かった（表 1-3 ②参照）。

#### 〈調査方法〉

調査対象者は口頭により、

- ①現在主に使っている情報メディアは何か
- ②生涯スポーツのための情報収集に使用したい情報メディアは何か
- ③情報メディアを活用して得たいスポーツ情報の内容は何か

について質問され、それぞれの質問について自由記述を行った。

分析は、キーワードを抽出、分類し、SPSS を用いて処理を行った。

表 1-1 調査対象者（性別）

男 性	女 性	合 計
65 名 33.2%	131 名 66.8%	196 名 100.0%
27.34 歳 SD 6.53	24.88 歳 SD 4.05	25.69 歳 SD 5.12

表 1-2 現在の職業

	度 数	パーセント	有効パーセント	累積パーセント
教 員	76	38.8	40.4	40.4
フリーター	58	29.6	30.9	71.3
会社員・公務員	24	12.2	12.8	84.0
学 生	6	3.1	3.2	87.2
専門職・技術職	9	4.6	4.8	92.0
無 職	9	4.6	4.8	96.8
その他	6	3.1	3.2	100.0
合 計	188	95.9	100.0	
欠損値	8	4.1		
合 計	196	100.0		



表1-3 居住地 ①

県名	度数	パーセント	有効パーセント	累積パーセント
愛媛	5	2.6	2.6	2.6
北海道	6	3.1	3.1	5.6
山口	3	1.5	1.5	7.1
京都	28	14.3	14.3	21.4
三重	5	2.6	2.6	24.0
愛知	10	5.1	5.1	29.1
石川	3	1.5	1.5	30.6
徳島	1	.5	.5	31.1
鳥取	4	2.0	2.0	33.2
香川	3	1.5	1.5	34.7
熊本	1	1.5	.5	35.2
滋賀	4	2.0	2.0	37.2
兵庫	27	13.8	13.8	51.0
福岡	13	6.6	6.6	57.7
大阪	26	13.3	13.3	70.9
岐阜	6	3.1	3.1	74.0
広島	10	5.1	5.1	79.1
和歌山	8	4.1	4.1	83.2
静岡	2	1.0	1.0	84.2
島根	2	1.0	1.0	85.2
千葉	1	.5	.5	85.7
奈良	8	4.1	4.1	89.8
埼玉	3	1.5	1.5	91.3
青森	1	.5	.5	91.8
富山	1	.5	.5	92.3
大分	1	.5	.5	92.9
佐賀	2	1.0	1.0	93.9
岡山	3	1.5	1.5	95.4
宮城	1	.5	.5	95.9
東京	1	.5	.5	96.4
高知	1	.5	.5	96.9
宮崎	1	.5	.5	97.4
福岡	3	1.5	1.5	99.0
鹿児島	2	1.0	1.0	100.0
合計	196	100.0	100.0	

表1-3 居住地 ②

	度数	パーセント	有効パーセント	累積パーセント
郊外・住宅地	59	30.1	30.9	30.9
市街地	84	42.9	44.0	74.9
農村・漁村・山村	46	23.5	24.1	99.0
その他	2	1.0	1.0	100.0
合計	191	97.4	100.0	
欠損値	5	2.6		
合計	196	100.0		

### 〈調査結果と考察〉

現在主に使っている情報メディアは、表2-1が示すようにテレビが最も多く調査対象者の69.4%が回答した。次いでインターネットが67.8%の回答が得られた。図2が示したように1997年9月には家にパソコンがないと回答した者が66.7%に対して、今回の調査では、対象者が生涯学習に対して意識が高いと推察されることを含めて考えても、急激にパソコンが普及していることが分かる。次いで新聞（49.2%）、ラジオ（27.9%）、雑誌（24.0%）といった一方向メディアがあげられている。また、携帯電話を含む携帯端末が20.2%となっているが、今後ますます増加することが予想される。

現在主に使っている情報メディアであげられた20のメディアについて一方向メディアと双方向メディアに分類し、対象者を一方向メディアのみ使用、双方向メディア

表2-1 現在主に使っている情報メディア

	度 数	Pct of Responses %	Pct of Cases %
新聞	90	16.6	49.2
インターネット	124	22.9	67.8
テレビ	127	23.4	69.4
ラジオ	51	9.4	27.9
ビデオ	1	.2	.5
本	19	3.5	10.4
雑誌	44	8.1	24.0
専門誌	2	.4	1.1
地方誌	1	.2	.5
広報	9	1.7	4.9
情報誌	5	.9	2.7
携帯端末	37	6.8	20.2
広告	9	1.7	4.9
口コミ	5	.9	2.7
電話・FAX	16	3.0	8.7
郵便物	1	.2	.5
掲示板・ポスター	1	.2	.5
合 計	542	100.0	296.2

表2-2 現在主に使っている情報メディアと性別の関係

		現在使っている情報メディア			合 計
		一方向メディア	双方向メディア	両 方	
性別	男性	14	11	35	60
		23.3%	18.3%	58.3%	100.0%
	女性	29	9	85	123
		23.6%	7.3%	69.1%	100.0%
合 計		43	20	120	183
		23.5%	10.9%	65.6%	100.0%

$$\chi^2 = 5.193, df=2, p > 0.05$$

アのみ使用、両方のメディアを使用の3グループに分けた。一方向メディアと双方向メディアの分類は、新聞・案内状・テレビ・ラジオ・ビデオ・本・雑誌・専門誌・地方誌・広報・情報誌・広告・電話・FAX・郵便物・掲示板・ポスター・回覧板を一方向メディアとし、インターネット・携帯端末・口コミ・直接を双方向メディアとした。その結果、7割強が双方向メディアあるいは両方のメディアを活用している。また、性別による影響はみられなかった ( $\chi^2 = 5.193$ ,  $df=2$ ,  $p > 0.05$ ) (表2-2 参照)。

生涯スポーツのための情報収集に使用したい情報メディアでは、インターネットと回答したものが最も多く、全体の56.1%が回答した。次いでテレビ(23.7%)、新聞(20.2%)、広報(17.3%)、雑誌(16.2%)であった(表3-1 参照)。

表3-1 生涯スポーツのための情報収集に使用したい情報メディア

	度 数	Pct of Responses %	Pct of Cases %
新聞	35	11.8	20.2
案内状	1	.3	.6
インターネット	97	32.7	56.1
テレビ	41	13.8	23.7
ラジオ	1	.3	.6
ビデオ	5	1.7	2.9
本	18	6.1	10.4
雑誌	28	9.4	16.2
専門誌	2	.7	1.2
地方誌	3	1.0	1.7
広報	30	10.1	17.3
情報誌	3	1.0	1.7
携帯端末	1	.3	.6
広告	13	4.4	7.5
口コミ	5	1.7	2.9
電話・FAX	2	.7	1.2
郵便物	2	.7	1.2
掲示板・ポスター	8	2.7	4.6
回覧板	1	.3	.6
直接	1	.3	.6
合 計	297	100.0	171.7

表3-2 生涯スポーツの情報収集に使用したい情報メディアと性別の関係

		生涯スポーツのための情報収集に使用したい情報メディア			合 計
		一方向メディア	双方向メディア	両 方	
性別	男性	19	23	15	57
		33.3%	40.4%	26.3%	100.0%
	女性	55	15	46	116
		47.4%	12.9%	39.7%	100.0%
合 計		74	38	61	173
		42.8%	22.0%	35.3%	100.0%

$$\chi^2 = 16.782, df=2, p < 0.001$$

表3-3 使っている情報メディアと生涯スポーツに使用したい情報メディアの関係

		生涯スポーツのための情報収集に使用したい情報メディア			合 計
		一方向メディア	双方向メディア	両 方	
現在使っている 情報メディア	一方向メディア	25	6	7	38
		65.8%	15.8%	18.4%	100.0%
	双方向メディア	3	10	6	19
		15.8%	52.6%	31.6%	100.0%
	両 方	42	18	46	106
		39.6%	17.0%	43.4%	100.0%
合 計		70	34	59	163
		42.9%	20.9%	36.2%	100.0%

主に使っている情報メディアを一方向メディア、双方向メディア、両方のメディア使用の3グループに分類した方法を用いて、生涯スポーツの情報収集に使用したい情報メディアについても分類を行った。さらに、性別の影響について調べるために独立性の検定を行った。

その結果、双方向メディアと両方のメディアを使いたいと回答した者が約57%あった。性別によって比較すると男性の方が双方向メディアと両方のメディアを使用したいという回答が多くあった ( $\chi^2 = 16.782$ ,  $df=2$ ,  $p < 0.001$ )。この原因については本調査では明らかにできないが、表2-2では性別による関係がみられなかったことからスポーツに対する関心の違いが影響しているのではないかと推察される。

現在主に使っている情報メディアと生涯スポーツの情報収集のために使用したい情報メディアの関係についてクロス集計を行った。その結果、すべての対象者が双方向メディアに移行していくのではないことが分かる。双方向メディアを主に使っている者が生涯スポーツの情報収集のために両方のメディアあるいは一方向メディアを使いたいと回答した者が47.4%もあり、また両方のメディアを使っている者が一方向メディアを使いたいと回答した者は39.6%あった。一方向メディアの接し易さが影響し、情報収集の内容によって使い分けが生じていると考えられる。ゆえに、双方向メディアをより有用なものとするためには、双方向メディアの特長を生かしたソフトの開発が今後必要となるであろう。

情報メディアを活用して得たい情報の内容では、競技内容、競技日程(16.8%, 14.7%)の競技に関する情報が高い値を示している。また、サークル活動、地域の活動(15.4%, 11.2%)の自分で活動できる場を求めた情報についても高い値を示している。それに対して、運動技術(5.6%)や運動科学(7.0%), 指導者(2.1%)等の生涯スポーツを安全に継続するための情報についてはあまり多くの回答を得ることが

表4 情報メディアを活用して得たい生涯スポーツ情報の内容

	度 数	Pct of Responses %	Pct of Cases %
技術	8	4.0	5.6
指導方法	6	3.0	4.2
種目団体の情報	5	2.5	3.5
競技日程	21	10.4	14.7
競技内容	24	11.9	16.8
一般参加のイベント	8	4.0	5.6
教室	14	6.9	9.8
サークル活動	22	10.9	15.4
地域の活動	16	7.9	11.2
上達法	5	2.5	3.5
地域体育館情報	3	1.5	2.1
場所の提供	5	2.5	3.5
営業時間	2	1.0	1.4
イベント情報	7	3.5	4.9
健康法	5	2.5	3.5
美容法	1	.5	.7
費用	8	4.0	5.6
参加している人の様子	5	2.5	3.5
道具	3	1.5	2.1
運動科学	10	5.0	7.0
世界の情報	2	1.0	1.4
資格	1	.5	.7
正しい情報	1	.5	.7
ルール	5	2.5	3.5
指導者	3	1.5	2.1
スポーツ文化	1	.5	.7
施設	5	2.5	3.5
結果	3	1.5	2.1
プロスポーツ	3	1.5	2.1
合 計	202	100.0	141.3

できなかった。生涯スポーツにおける指導者の必要性、認知度は一般の人々に低いと予測される。

## ま と め

情報メディアの発展はめざましく、スポーツにおいても指導技術の革新、スポーツの普及・発展をねらいとした活動広報などが情報メディアの発展とともに、多様な形で展開されている。現在は一方メディアから双方向メディアへの発展途上であり、双方向メディアの有効な使用方法是今後様々な形で検討されていくであろう。

本研究では双方向メディアを用いたコーチングネットワークの構想を打ち出した。コーチングネットワークとは、競技団体やクラブチームのサポートのみを主眼に置くのではなく、生涯スポーツの観点から、高齢者や一般の人々に対してサポートを提供

するものである。それは、双方向メディアによってのみ可能なモデルである。今後は、さらに問題点、改善点を検討し、モデル実験を行い、その有効性・有用性について検証したい。

生涯スポーツにおける情報メディアのニーズ調査においては、パソコン所有率の増加がみられ、今後の情報収集の手段としてインターネットの活用をあげる者が非常に多くみられた。また、求める情報は、「観るスポーツ」のための情報と「するスポーツ」のための場所や仲間に関する情報について多くの回答を得た。しかし、生涯スポーツを安全にそして長く継続するための情報についてはあまり多くの回答を得られなかった。今後、生涯スポーツを展開していく上でトレーナーや医者、コーチ、セラピストなどの必要性について広く認知されることが望まれる。今まで一方向メディアでは、全体を重視した情報が主流であったが、双方向メディアを用いることにより、個を重視した情報交換が期待される。

さらに、一方向メディアから双方向メディアへすべての者が移行していくのではなく、情報収集の内容によって使い分けが生じている。このことから、双方向メディアの特長を生かしたソフトの開発が今後必要となるであろう。